

**PENGEMBANGAN DESAIN SUVENIR KHAS MUSEUM SANGIRAN
DENGAN PENDEKATAN LOKALITAS DAN TEKNIK DAUR ULANG SEBAGAI
UPAYA MENINGKATKAN EKONOMI MASYARAKAT SRAGEN**

LAPORAN PENELITIAN TERAPAN



Ketua :
Eko Sri Haryanto, S.Sn, M.Sn
NIP. 197007252008121001

Anggota :
Ir. Tri Prasetyo Utomo, M.Sn
NIP. 196302021990031012

Dibiayai DIPA ISI Surakarta Nomor : SP DIPA-042.01.2.400903/2019
Revisi ke-4 Tanggal 23 Juli 2019
Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan,
Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi
Sesuai Perjanjian Penugasan Pelaksanaan Program Penelitian Terapan
Nomor: 12236/IT6.1/LT/2019

INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA
SEPTEMBER 2019

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Penelitian Terapan : PENGEMBANGAN DESAIN SUVENIR KHAS
MUSEUM SANGIRAN DENGAN PENDEKATAN
LOKALITAS DAN TEKNIK DAUR ULANG
SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN EKONOMI
MASYARAKAT SRAGEN

Ketua Peneliti

a. Nama Lengkap : Eko Sri Haryanto, S.Sn, M.Sn
b. NIP : 197007252008121001
c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli, III/b
d. Jabatan Struktural : Kepala TIK ISI Surakarta
e. Fakultas/Jurusan : Seni Rupa / Desain
f. Alamat Institusi : Ringroad KM 5,5 Mojosongo, Surakarta, 57127
g. Telp/Faks./Email : (0271) 7889050 / (0271) 7889050 / fsrd@isi-ska.ac.id

Anggota I

a. Nama Lengkap : Ir. Tri Prasetyo Utomo, M.Sn
b. NIP : 196302021990031012
c. Fakultas/Jurusan : Seni Rupa / Desain

Lama Penelitian Terapan

: 6 Bulan

Pembiayaan

: Rp. 16.500.000,-

(Enam Belas Juta Lima Ratus Ribu Rupiah)

Surakarta, 20 September 2019

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Ketua Penelitian Terapan

Joko Budiwiyanto, S.Sn, M.A
NIP. 197207082003121001

Eko Sri Haryanto, M.Sn
NIP. 197007252008121001

Menyetujui
Ketua LPP/MPP ISI Surakarta

Dr. Slamet, M.Hum
NIP. 196705271993031002

ABSTRAK

Produk souvenir merupakan salah satu media yang digunakan sebagai pendukung promosi suatu obyek wisata. Produk souvenir yang bagus selain dapat meningkatkan nilai ekonomis produk, juga dapat digunakan sebagai media pencitraan suatu obyek wisata agar menarik minat pengunjung untuk datang melakukan kunjungan serta belanja. Penelitian terapan ini bertujuan untuk mengetahui produk souvenir dari pedagang di lingkungan Museum Sangiran, selanjutnya dilakukan perancangan desain souvenir yang baru yang sesuai dengan tuntutan fungsi, nilai ekonomi, budaya dan citra dari obyek wisata Museum Sangiran. Desain souvenir yang baru dibuat agar dapat berfungsi secara baik untuk menunjang tampilan produk khas Museum Sangiran, pada akhirnya diharapkan ada penambahan transaksi sehingga dapat meningkatkan omset penjualan pedagang souvenir di lingkungan Museum Sangiran. Desain dibuat berdasarkan kaidah fungsi guna, aman dan ekonomis, ramah lingkungan (daur ulang) serta memiliki karakter khas (lokalitas) sesuai destinasi wisata yang ada di lingkungan Museum Sangiran.

Obyek penelitian terapan desain ini adalah produk souvenir di lingkungan Museum Sangiran, metode yang digunakan dalam deskriptif dengan pendekatan kualitatif yang didukung dengan data kuantitatif atau dapat disebut juga strategi penelitian ganda. Kuantitatif disini menggunakan data-data yang merupakan hasil observasi di lapangan, kemudian dibandingkan dengan referensi yang dirujuk, nara sumber serta dianalisis berdasarkan interpretasi peneliti, selanjutnya kegiatan desain diawali dengan tahap *product discovery* sampai memperoleh hasil kreasi inovasi dalam proses *product design*.

Hasil penelitian terapan seni/desain ini berupa desain dan make up souvenir yang sesuai dengan kaidah ; fungsi, ekonomi, keindahan, lokalitas dan citra Museum Sangiran. Hasil penciptaan seni/desain ini diharapkan juga memberikan pengayaan materi Mata Kuliah yang ada pada Program Studi Desain Interior ISI Surakarta.

Kata Kunci : souvenir, lokalitas, daur ulang, Museum Sangiran

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas bimbingan-Nya sehingga Penelitian Terapan dengan judul “PENGEMBANGAN DESAIN SUVENIR KHAS MUSEUM SANGIRAN DENGAN PENDEKATAN LOKALITAS DAN TEKNIK DAUR ULANG SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN EKONOMI MASYARAKAT SRAGEN”, yang dibiayai DIPA ISI Surakarta Nomor : SP DIPA-042.01.2.400903/2019 Revisi ke-4 Tanggal 23 Juli 2019 Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Sesuai Perjanjian Penugasan Pelaksanaan Program Penelitian Terapan Nomor: 12236/IT6.1/LT/2019 ini dapat selesai dengan baik. Terlaksananya kegiatan penelitian ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak. Berbagai macam bentuk dukungan telah menumbuhkan semangat dan motivasi peneliti sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan baik.

Ucapan terimakasih penulis sampaikan Ketua LPPMP ISI Surakarta bapak Dr. Slamet, M.Hum, Dekan FSRD ISI Surakarta bapak Joko Budiwiyanto, S.Sn, M.A, ibu Dr Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum selaku Ketua Jurusan Desain serta bapak Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn, M.Sn selaku Ketua Program Sudi Desain Interior FSRD ISI Surakarta, serta Tim Pendukung di lapangan mahasiswa Prodi Desain Interior Wingga Arum dan Nanda Mukti atas segala dukungan dan bantuannya sehingga kegiatan penelitian terapan ini dapat terlaksana dengan baik. Terima kasih yang mendalam penulis sampaikan kepada pedagang, pengrajin, dan pengelola Museum Sangiran yang telah banyak membantu peneliti dalam pengambilan data lapangan dengan sepenuh hati dan baik. Semoga amal baik semua pihak tersebut dapat imbalan yang lebih dari Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa kegiatan ini masih belum sempurna, meskipun demikian penulis berharap semoga hasil penelitian terapan ini ini dapat memberikan manfaat khususnya pada pengrajin suvenir Museum Sangiran, pedagang suvenir Museum Sangiran, pengelola Museum Sangiran serta masyarakat luas pada umumnya.

Surakarta, September 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	1
HALAMAN PENGESAHAN	2
KATA PENGANTAR	3
ABSTRAK	4
DAFTAR ISI	5
DAFTAR GAMBAR	6
BAB I. PENDAHULUAN	8
1.1. Latar Belakang	8
1.2. Rumusan Masalah	16
1.3. Luaran Kegiatan	17
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	17
2.1. Suvenir.....	17
2.2. Museum Sangiran	19
2.3. Lokalitas	21
2.4. Daur Ulang	22
BAB III. METODE PENELITIAN DAN PENCIPTAAN	23
3.1. Tahap Penelitian	23
3.2. Tahap Desain	23
BAB IV. HASIL PENELITIAN	27
BAB V. PENCIPTAAN DESAIN	45
BAB VI. PENUTUP	57
DAFTAR PUSTAKA	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Gerbang masuk Museum Sangiran	10
Gambar 2. Salah satu suvenir gantungan kunci di Museum Sangiran	14
Gambar 3. Suvenir assesories manik-manik Museum Sangiran	14
Gambar 4. Suvenir batu hias di Museum Sangiran	15
Gambar 5. Berbagai macam bentuk Suvenir di Museum Sangiran	15
Gambar 6. Koperasi pedagang Suvenir Sangiran	20
Gambar 7. Salah satu jenis suvenir unik di Museum Sangiran	20
Gambar 8. Batu-batu suvenir Museum Sangiran yang masih didatangkan dari luar kota	21
Gambar 9. Suvenir dari bahan batuan padas/sedimen yang dijual di Museum Sangiran	21
Gambar 10. Bagan alur proses penelitian terapan	24
Gambar 11. Rancangan garis besar tahapan penelitian terapan	25
Gambar 12. Tahapan proses desain	26
Gambar 13. Bagan fishbone desain suvenir	26
Gambar 14. Suvenir kaus Museum Sangiran	29
Gambar 15. Suvenir kaus dan topi Museum Sangiran	29
Gambar 16. Suvenir cincin	30
Gambar 17. Suvenir gelang anyaman benang dan manik-manik	30
Gambar 18. Suvenir gelang plastik	31
Gambar 19. Suvenir gelang karet	31
Gambar 20. Suvenir kalung manik2 dari plastik, kayu dan batu	32
Gambar 21. Suvenir perhiasan bros imitasi	32
Gambar 22. Suvenir gelang imitasi	33
Gambar 23. Suvenir kalung dan taring imitasi	33
Gambar 24. Suvenir gelang batu akik dan bros	34
Gambar 25. Suvenir kalung dan dream chater bulu ayam	34
Gambar 26. Mainan anak, kipas bateray dan ganci	35
Gambar 27. Mainan anak dan boneka	35
Gambar 28. Contoh asbak dari batu padas	36
Gambar 29. Contoh asbak monyet dan miniatur kura-kura dari batu padas	36
Gambar 30. Suvenir patung dari batu sedimen/padas lokal	37
Gambar 31. Suvenir batu hias	37
Gambar 32. Suvenir batu alam	38
Gambar 33. Suvenir Miniatur motor dan mobil dari kayu	38
Gambar 34. Suvenir miniatur mobil dari kayu	39
Gambar 35. Suvenir berbahan batu marmer	39
Gambar 36. Suvenir miniatur helikopter kayu	40
Gambar 37. Suvenir gantungan kunci dari plastik	40
Gambar 38. Suvenir gantungan kunci hello kity dan tengkorak dari plastik	41
Gambar 39. Suvenir gantungan dari plastik, botol kaca dan alumunium	41
Gambar 40. Suvenir gantungan kunci dambo dari kayu	42
Gambar 41. Suvenir gantungan kunci manusia purba dari batu padas	42

Gambar 42. Suvenir cangklong dari tanduk	43
Gambar 43. Suvenir replica kapak batu dari batu marmer dan kayu (Dok. Haryanto)	43
Gambar 44. Suvenir barang-barang antik	44
Gambar 45. Tegkorak Homo Erectus	45
Gambar 46. Desain Tengkorak Homo Erectus diaplikasikan pada gantungan kunci kayu	45
Gambar 47. Moke up Tegkorak Homo Erectus yang diaplikasikan pada gantungan kunci ...	46
Gambar 48. Tegkorak Homo Erectus yang diaplikasikan pada desain asbak	46
Gambar 49. Moke Up Tegkorak Homo Erectus yang diaplikasikan pada desain asbak	46
Gambar 50. Desain Tegkorak Homo Erectus yang diaplikasikan pada tempat alat tulis	47
Gambar 51. Moke Up Tegkorak Homo Erectus diaplikasikan pada tempat alat tulis yang terbuat dari kombinasi kayu limbah palet serta serbuk gergaji dan resin	47
Gambar 52. Moke Up Tegkorak Homo Erectus yang diaplikasikan pada tempat alat tulis terbuat dari kombinasi kayu limbah palet serta bubuk batu padas dan resin	48
Gambar 53. Moke Up Tegkorak Homo Erectus diaplikasikan pada tempat alat tulis yang terbuat dari kombinasi kayu limbah palet serta bubuk batu padas dan resin	48
Gambar 54. Model tengkorak yang terbuat dari tanah liat	48
Gambar 55. Campuran bubuk/talk batu padas, resin dan katalis	49
Gambar 56. Cetakan Tengkorak Homo Erectus	49
Gambar 57. Adonan untuk cetakan Tengkorak Homo Erectus	50
Gambar 58. Bahan campuran dari limbah batu padas	50
Gambar 59. Bahan campuran dari limbah batu padas	51
Gambar 60. Bahan campuran dari limbah serbuk gergaji produk yang dihasilkan	51
Gambar 61. Fosil cangkang kura-kura purba	52
Gambar 62. Kura-kura purba	52
Gambar 63. Desain miniatur Kura-kura purba	53
Gambar 64. Desain yang diaplikasikan pada gantungan kunci kayu limbah	53
Gambar 65. Desain yang diaplikasikan pada gantungan kunci kayu limbah	53
Gambar 66. Gading Gajah Purba	54
Gambar 67. Gambar tiga jenis Gajah Purba	55
Gambar 68. Desain awal suvenir Gajah Purba	55
Gambar 69. Pengrajin suvenir lokal berbahan batu padas	56

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jumlah kunjungan wisatawan ke Museum Sangiran Tahun 2011-2017	9
--	---

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata adalah salah satu sektor yang dapat menunjang ekonomi daerah. Sektor pariwisata itu sendiri memegang peran yang cukup penting di Indonesia untuk menunjang ekonomi daerah bahkan negara. Beberapa lokasi dengan potensi wisata yang tinggi di Indonesia kurang diimbangi dengan upaya yang giat dan baik dalam proses pembangunannya, upaya pengembangan pariwisata yang dilakukan belum memperlihatkan peranan yang sesuai di bidang pembangunan pariwisata di Indonesia, sehingga potensi yang ada pada wisata di salah satu lokasi tersebut tidak dapat berkembang dengan baik. Kabupaten Sragen merupakan salah satu kabupaten yang terdapat di Provinsi Jawa Tengah. Kabupaten Sragen mempunyai beberapa aset wisata dengan variasi pilihan obyek wisata yang beragam, baik dari segi jenis wisata, tingkat perkembangan dan jumlah pengunjung yang berada pada masing-masing lokasi obyek wisata. Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Sragen menyatakan bahwa ada empat obyek wisata yang dikelola oleh Dinas Pariwisata yang meliputi Museum Purbakala Sangiran (Wisata Sejarah), Pemandian Air Panas Bayanan (Wisata Alam), Kolam Renang Kartika (Wisata Buatan) dan Gunung Kemukus (Wisata Religi). Berdasarkan empat obyek wisata tersebut masing-masing mempunyai potensi wisata yang cukup tinggi untuk dikembangkan, namun perkembangan yang terjadi pada keseluruhan obyek wisata tidak merata, hal tersebut dikarenakan adanya beberapa faktor yang belum memadai, sehingga proses perkembangan tersebut masih terhambat. Faktor-faktor yang menghambat salah satunya adalah fasilitas, sarana dan prasarana yang belum memadai, faktor tersebut berkaitan dengan potensi internal dan eksternal pada obyek wisata. Ketimpangan pengelolaan yang terjadi pada obyek wisata membuat beberapa faktor penting yang dapat mendukung perkembangan di beberapa obyek wisata justru terkesampingkan. Tentunya, hal ini mempengaruhi tingkat perkembangan dan daya tarik yang berbeda pada tiap obyek wisata tersebut. Obyek wisata yang sudah dikelola dengan baik dan totalitas akan berkembang, baik secara bertahap maupun spontanitas, sedangkan obyek wisata dengan yang belum tersentuh secara keseluruhan akan terancam hilang potensinya. Berkembang atau tidak berkembangnya suatu wisata dapat dilihat berdasarkan trend pengunjung dari tahun ke tahun.

Berdasarkan informasi yang tersaji, obyek wisata Museum Purbakala Sangiran dari tahun ke tahun cenderung mengalami peningkatan yang signifikan. Adapun jumlah data pengunjung wisata di Kabupaten Sragen adalah sebagai berikut :

No.	Obyek Wisata							
		2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017
1	Museum Purbakala Sangiran	135.556	168.983	202.289	228.558	262.310	212.376	234.550

Tabel 1. Jumlah kunjungan wisatawan ke Museum Sangiran Tahun 2011-2017(Sumber: Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kab.Sragen, 2017)

UNESCO telah menetapkan sangiran sebagai World Heritage Site (Situs Warisan Dunia) ke 593 di Merida, Meksiko. Namun tampaknya pemerintah dan masyarakat sekitar belum terlalu berhasil dalam pengenalan Sangiran di mata publik. Karena sampai sekarang, sangiran belum sepopuler tempat pariwisata lain seperti Bali, Lombok, dan lain sebagainya. Masih sedikit wisatawan yang datang ke Sangiran, jika dibandingkan dengan Bali dan Lombok, masih sangat jauh jumlah kunjungan wisatawan.¹ Sangiran sebenarnya sangat menarik untuk dikunjungi, karena daerahnya lumayan sejuk karena berada di bukit, pemandangannya juga sangat hijau karena dikelilingi oleh sawah dan hutan yang hijau, serta terdapat menara pandang yang dapat digunakan untuk melihat secara keseluruhan daerah di sekitar sangiran dengan pemandangan hijaunya, "kubah Sangiran", begitu sebutan untuk menara pandang ini yang akrab ditelinga para warga sekitar dan orang-orang yang pernah berkunjung kesana.

Situs manusia purba Sangiran di Kabupaten Sragen telah ditetapkan sebagai destinasi wisata unggulan. Sangiran yang ditetapkan sebagai warisan budaya dunia mewakili sejarah budaya dan manusia purba selama 1,8 juta tahun tanpa putus. Sangiran juga menjadi satu dari tiga pusat evolusi manusia purba selain situs serupa di Afrika dan China. Penetapan Sangiran sebagai destinasi unggulan dimaksudkan untuk mendukung percepatan peningkatan kunjungan wisatawan mancanegara yang tahun ini ditargetkan mencapai tujuh juta orang.

¹ <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20170422205915-269-209494/sangiran-objek-wisata-yang-siap-menandingi-candi-borobudur>



Gambar 1. Gerbang masuk Museum Sangiran (Dok. Haryanto)

Pelestarian cagar budaya meliputi kebutuhan lingkungan masa kini dan akan datang, sosial, dan kebutuhan ekonomi, yang dapat disebut menghubungkan usaha konservasi cagar budaya kepada komunitas yang berada di sekitarnya. Museum Sangiran sebagai representasi dari Situs Cagar Budaya, harus dapat memberdayakan masyarakat sekitar untuk kesejahteraan mereka dengan tetap mempertahankan kelestariannya. Pengembangan Museum Sangiran dewasa ini, telah memajukan perekonomian masyarakat sekitar. Hal ini telah dirasakan terutama masyarakat di daerah Desa Krikilan, tempat dimana Museum Induk Sangiran berdiri. Meningkatnya perekonomian masyarakat Desa Krikilan sejalan dengan bertambahnya kegiatan kepariwisataan Museum Sangiran. Dalam sektor ini, wisatawan secara perlahan namun pasti telah berpengaruh terhadap industri barang dan jasa di wilayah Museum Sangiran. Industri kecil ini terutama berupa industri souvenir, makanan, penginapan, jasa atraksi kesenian, dan jasa transportasi lokal. Pengertian industri pariwisata sendiri adalah berbagai kumpulan usaha pariwisata yang saling terkait dalam rangka menghasilkan barang dan/atau jasa bagi pemenuhan kebutuhan wisatawan dalam penyelenggaraan pariwisata.²

Berbagai industri kecil yang tumbuh di sekitar Museum Sangiran telah menyerap tenaga kerja dan melibatkan berbagai variasi bisnis bagi masyarakat. Berbagai industri kecil yang tumbuh di sekitar museum Sangiran, pada umumnya telah melibatkan tenaga kerja dalam kegiatan kepariwisataan. Tenaga kerja Krikilan terlibat baik sebagai pemilik usaha serta mereka yang hanya sebagai pekerja dalam kegiatan kepariwisataan, misalnya industri souvenir

² UU Pariwisata No.10 Tahun 2009.

dan makanan. Meskipun secara kualitatif tidak terlalu signifikan dalam keterlibatan tenaga kerja berkaitan dengan kebijakan kepariwisataan Museum Sangiran, namun secara kuantitatif sangat banyak tenaga kerja yang terlibat dalam kegiatan industri pariwisata.

Kepemilikan usaha souvenir di lingkungan museum yang dikelola oleh masyarakat sekitar, Selain kios souvenir, terdapat 8 buah kios makanan di halaman museum. Kelompok yang bekerja di industri pariwisata Sangiran terbukti telah merasakan manfaat berupa peningkatan perekonomian keluarga mereka. Bahkan, beberapa pedagang souvenir dan makanan yang menempati ruko di sekitar halaman Museum Sangiran mengaku bahwa, rata-rata pendapatan mereka mencapai Rp 2.000.000,- s/d 4.000.000,- perbulan. Nominal tersebut masih akan bertambah pada saat musim liburan dan mencapai puncaknya ketika libur Hari Raya.³

Masyarakat yang terlibat dalam proses produksi dan pemasaran industri wisata Sangiran pada umumnya termasuk kelompok masyarakat menengah dan bawah. Industri sektor wisata ini biasanya mempekerjakan karyawan dengan jumlah bervariasi antara 2 sampai 10 orang. Tenaga pekerja yang terlibat di dalamnya biasanya selalu ada hubungan kekerabatan atau tetangga sekitar. Sehingga dalam hal sumber daya manusia, mereka tidak pernah kekurangan. Beberapa pekerja memiliki keahlian khusus berkaitan dengan sektor wisata mereka diperoleh melalui proses belajar di tempat ia bekerja. Sehingga mereka semakin mahir dibidang yang mereka tangani, baik dalam bentuk pemasaran maupun produksi. Keahlian tersebut yang kemudian bagi beberapa perempuan dijadikan modal untuk mendirikan usaha sendiri di lingkungan Sangiran. Sehingga tanpa disadari pendapatan mereka dari sektor wisata ini semakin meningkat.

Situs Sangiran memiliki kekayaan temuan fosil, artefak dan stratigrafi tanah yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan ilmu pengetahuan terutama tentang pengetahuan prasejarah. Kekayaan yang terkandung di Situs Sangiran mengundang para peneliti untuk meneliti dan mengungkap sejarah demi ilmu pengetahuan. Selain para peneliti, Situs Sangiran juga menarik para wisatawan lokal maupun mancanegara untuk berkunjung dengan tujuan rekreasi dan berwisata. Kunjungan wisatawan tiap tahunnya mengalami peningkatan ditambah dengan telah dibukanya empat museum klaster di Bukuran, Ngebung, Manyarejo serta Dayu dengan Museum Krikilan sebagai pusat informasi. Semua museum ini memiliki tema yang berbeda-beda, Museum Klaster Bukuran dengan tema evolusi, Ngebung bertemakan budaya manusia purba, Dayu mengangkat tema penelitian terkini serta Museum

³ <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpsmpsangiran/pemberdayaan-museum-sangiran-keterlibatan-perempuan-di-sektor-pariwisata/>

Manyarejo sebagai museum lapangan. Museum tersebut buka dari hari Selasa-minggu mulai dari jam 08.00-16.00 WIB dan di hari Senin tutup guna pembersihan koleksi museum.

Kekayaan arkeologi yang terdapat di Situs Sangiran serta pengunjung Museum Sangiran yang makin meningkat serta dibukanya empat museum klaster merupakan potensi bagi masyarakat yang kreatif guna meningkatkan penghasilan. Selain itu masyarakat yang bermukim di Situs Sangiran juga memiliki potensi sumber daya manusia yang berlimpah. Sumber daya manusia yang dimiliki sebagian merupakan sumber daya manusia usia produktif. Situs Sangiran juga memiliki sumber daya alam yang belum banyak dimanfaatkan masyarakat karena ketidaktahuan dan kurangnya pengetahuan. Semua hal di atas merupakan potensi yang dimiliki Situs Sangiran dan masyarakat yang berdiam di dalamnya. Masyarakat di Situs Sangiran memiliki kendala dalam mengelola dan meraih potensi yang mereka miliki. Masyarakat yang bermukim di Situs Sangiran banyak yang berpendidikan rendah, tidak memiliki keterampilan, tidak memiliki modal serta belum banyak kreatifitas guna memanfaatkan potensi yang dimilikinya.

Guna menyadari akan potensi besar yang dimilikinya serta keterampilan dan keahlian guna meraih potensi yang ada, perlu kiranya diadakan program pemberdayaan masyarakat. Pemberdayaan masyarakat adalah kegiatan pembangunan yang mestinya mampu merangsang proses pemandirian masyarakat sehingga mampu bersaing dan berdayaguna guna meningkatkan kesejahteraan masyarakat itu sendiri khususnya masyarakat yang bermukim di Situs Sangiran. Dalam upaya memberdayakan masyarakat di Situs Sangiran, BPSMP Sangiran sejak tahun 2014 mencoba memberi keterampilan bagi masyarakat melalui pelatihan. Dengan pemberdayaan masyarakat yang telah dilaksanakan, diharapkan masyarakat dapat berdaya. Berdaya dalam ekonomi sehingga dapat meningkatkan kesejahteraannya serta mampu membangun kemampuan dan menyadari diri akan kemampuan yang ada dalam dirinya. Dengan pengetahuan yang didapat melalui pelatihan, masyarakat diharapkan mampu mengaplikasikan serta mengembangkannya bagi kesejahteraannya.⁴ Tema pelatihan yang dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan masyarakat Situs Sangiran, yang diharapkan dapat dikembangkan dengan memanfaatkan potensi yang ada. Penyadaran akan potensi yang dimiliki masyarakat melalui program pemberdayaan yang aplikasinya melalui pelatihan keterampilan, merupakan usaha untuk ikut melibatkan masyarakat dalam pelestarian Situs Sangiran. Pelatihan peningkatan keterampilan bagi masyarakat di sekitar Situs Sangiran sudah dilakukan adalah :

⁴ Wiwit Hermanto ; 42, Staf Museum Sangiran

1. Pelatihan souvenir

Pelatihan souvenir berbahan lokal ini dilaksanakan untuk mencoba mengalihkan bahan baku yang biasa digunakan masyarakat yang mengancam kelestarian Situs Sangiran. Pelatihan souvenir berbahan limbah dilaksanakan untuk menyadarkan masyarakat agar mampu memanfaatkan dan meningkatkan nilai limbah yang banyak tersedia di sekitar masyarakat.

3. Pelatihan Homestay

Pemberdayaan dengan pelatihan Homestay ini dilaksanakan mengingat semakin tingginya tingkat kunjungan ke Museum Sangiran serta sudah dibukanya Museum Klaster sehingga kunjungan semakin lama dan memerlukan homestay dan untuk menggugah masyarakat untuk memanfaatkan rumah tradisional yang mereka miliki untuk digunakan sebagai homestay guna meningkatkan penghasilan.

4. Pelatihan Pemandu Lokal

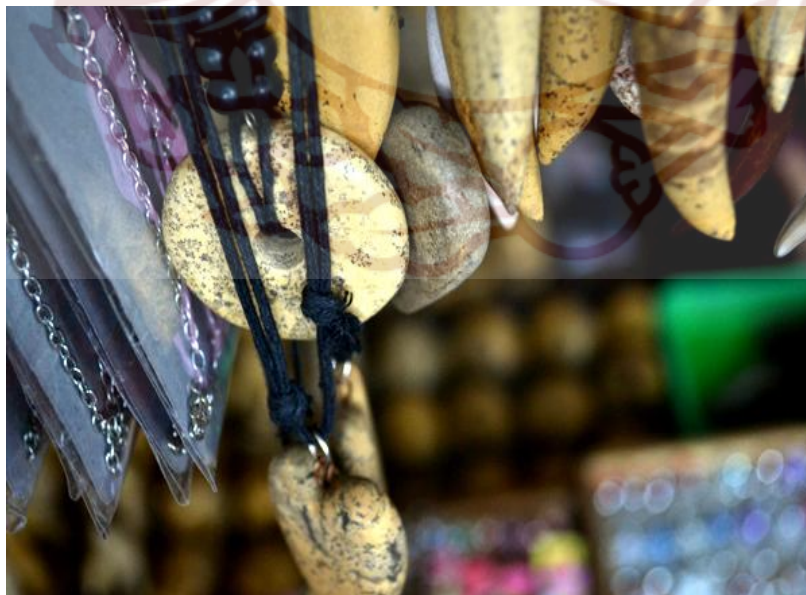
Pemberdayaan masyarakat melalui upaya melatih masyarakat sebagai pemandu lokal dilaksanakan dalam rangka menumbuhkan kreatifitas masyarakat sekitar Museum Sangiran terutama bagi mereka yang berusia muda guna merajut masa depan yang cerah dengan munculnya pemandu lokal yang berguna memandu pengunjung yang mulai memadati museum terutama di hari libur.

Perkembangan dari kegiatan pelatihan pembuatan souvenir bagi masyarakat sekitar tersebut, terdapat beberapa kendala, salah satu kendala yang terjadi adalah desain dan kualitas material kurang bagus, sehingga kurang diminati oleh konsumen.

Obyek wisata Museum Manusia Purba Sangiran menawarkan berbagai macam souvenir kepada pengunjung. Cinderamata sebagai oleh-oleh khas Sangiran tersebut di jual di kios-kios souvenir di dalam area museum Klaster Krikilan. Kios tersebut disediakan pengelola museum kepada penduduk sekitar dengan tujuan agar keberadaan museum dapat dirasakan manfaatnya secara langsung oleh masyarakat. Kaos-kaos dengan gambar-gambar khas Sangiran dijual dan menjadi oleh-oleh kesukaan pengunjung. Gelang-gelang batu dan pernik-pernik perhiasan adalah souvenir lain yang diminati pengunjung dari berbagai kalangan.



Gambar 2. Salah satu souvenir gantungan kunci di Museum Sangiran (Dok. Haryanto)



Gambar 3. Souvenir accessories manik-manik Museum Sangiran (Dok. Haryanto)



Gambar 4. Suvenir batu hias di Museum Sangiran (Dok. Haryanto)



Gambar 5. Berbagai macam bentuk Suvenir di Museum Sangiran (Dok. Haryanto)

Penelitian terapan ini merupakan lanjutan dari penelitian tahun sebelumnya tentang Museum Sangiran. Tanggapan dari stakeholder (pemengku kepentingan) dalam hal ini pengelola Museum Sangiran, pedagang suvenir, konsumen, dan pengrajin suvenir di sekitar lokasi Museum Sangiran sangat baik. Mereka berharap adanya program yang berkelanjutan sehingga mampu meningkatkan desain dan kualitas produk suvenir yang dipasarkan di Museum Sangiran. Berdasarkan observasi awal kebutuhan terkait suvenir diantaranya adalah:

1. Belum ada suvenir yang disediakan/dijual memiliki nilai estetik kultural yang khas Museum Sangiran.
2. Banyak suvenir yang masih didatangkan dari luar wilayah Sragen.
3. Banyak material yang digunakan kurang ramah lingkungan.

Urgensi dari kegiatan penelitian ini adalah ;

1. Museum Sangiran memiliki desain khas yang bagus baik dari segi estetika, kualitas material, maupun konten lokal yang dapat mengangkat citra museum kelas dunia
2. Masyarakat Sragen dapat merasakan peningkatan pendapatan/ekonomi dari kemajuan perkembangan Museum Sangiran
3. Hasil produksi pengrajin suvenir di sekitar Museum Sangiran dapat diserap dengan baik oleh pasar/wisatawan
4. Penggunaan material daur ulang, ekosistem di sekitar Museum Sangiran relatif dapat terjaga.
5. Menekan penyelundupan, penjualan artefack fosil yang selama ini masih terjadi menjadi salah satu suvenir ilegal.
6. Mengangkat citra Museum Sangiran dengan desain suvenir yang menarik

Tujuan dari kegiatan penelitian terapan ini adalah

1. Menyediakan desain produk souvenir khas Museum Sangiran yang sesuai dengan kriteria yang diminati target audiens.
2. Menunjukkan keunikan, kelebihan dan potensi Museum Sangiran dengan baik, unik dan dapat menjadi kebanggaan Museum Sangiran maupun wisatawan
3. Mendukung peran dan fungsi pariwisata Kabupaten Sragen
4. Memberdayakan potensi ekonomi masyarakat

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, terdapat beberapa permasalahan yang dirumuskan untuk dicarikan solusi :

1.2.1. Bagaimana souvenir yang terdapat di lingkungan Museum Sangiran, ditinjau dari aspek fungsi, ekonomi, estetika, lokalitas dan citra Museum Sangiran.

1.2.2. Bagaimana rancangan/desain souvenir yang dijual di lingkungan Museum Sangiran yang sesuai dengan aspek fungsi, ekonomi, estetika, lokalitas dan citra museum kelas dunia

1.3. Luaran Kegiatan

Luaran kegiatan penelitian terapan ini berupa ;

1.3.1. Luaran Wajib ;

- Naskah publikasi ilmiah.
- Presentasi hasil penelitian terapan.
- Desain/ model/ prototype

1.3.2. Luaran Tambahan ;

- Publikasi dan Pameran Karya
- HKI

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Souvenir

Souvenir dalam kamus The Collins Cobuild Dictionary dijelaskan bahwa: “*Souvenir is usually small and relatively inexpensive article given kept or purchased as a reminder of a place visited, an occasion, etc*” (souvenir merupakan benda yang relatif kecil dan harganya tidak mahal, untuk dihadiahkan, disimpan, atau dibeli sebagai kenang-kenangan kepada suatu tempat yang dikunjungi, suatu kejadian tertentu, dan sebagainya). Sementara itu dalam kamus Webster English Dictionary, dijelaskan souvenir diartikan sebagai “*an object a traveler bring home for the memories associated with it*” (souvenir adalah benda yang dibawa oleh wisatawan sebagai kenang-kenangan bagi perjalanannya itu).⁵

Souvenir sering disebut sebagai cinderamata, oleh-oleh, kenang-kenangan, atau buah tangan. Cinderamata merupakan sesuatu yang dibawa oleh seorang wisatawan ke rumahnya untuk kenangan yang terkait dengan benda itu. Cinderamata bisa berupa pakaian seperti kaos atau topi, dan peralatan rumah tangga seperti cangkir atau mangkok, asbak, sendok, maupun buku tulis. Benda-benda tersebut bisa ditulisi untuk menandai asalnya. Selain sebagai kenang-kenangan, souvenir atau cinderamata juga memiliki beberapa fungsi, di antaranya sebagai branding perusahaan atau branding produk/jasa perusahaan tertentu.

⁵ <http://priangansari.co.id>

Suvenir merupakan sebuah produk yang mengkomunikasikan hubungan antara seseorang dengan pengalaman tertentu yang mereka dapat melalui benda kasat mata. Suvenir adalah suatu barang yang menimbulkan rasa penasaran, tidak semua souvenir yang ada di pasar dapat memancing rasa penasaran. Suvenir dibeli untuk membedakan diri dari yang lain atau menghubungkan dengan yang lain, untuk meningkatkan rasa percaya diri, mengekspresikan kreativitas dan meningkatkan kepuasan estetika. Konsumen memilih souvenir dari segi desain, kualitas terbaik dan warna-warna yang atraktif. Suvenir yang cenderung dibeli adalah souvenir yang memiliki nilai estetika dan ditandai oleh kearifan lokal. Kemungkinan pembelian meningkat ketika para pembeli mengetahui bahwa produk souvenir tersebut hanya diproduksi di wilayah tertentu.

1) Kajian Teori Subjek desain

Gordon dalam Walker, J. R., mendefinisikan souvenir sebagai sesuatu yang mengkonkritkan keadaan tak berwujud menjadi sesuatu yang berwujud. Kehadiran dalam bentuk fisik tersebut mengarahkan para calon konsumen untuk menangkap atau mengabadikan pengalaman yang biasa atau tidak biasa di masa. Sebagai pengingat yang kongkrit, souvenir mirip dengan memento. Namun, souvenir diproduksi secara komersial sedangkan memento merupakan barang yang tidak dibeli namun memiliki arti secara personal. Banyak cendekiawan setuju bahwa souvenir dibeli untuk mengingatkan seseorang pada pengalaman tertentu. Bagaimanapun juga, souvenir tidak hanya berkaitan pada perjalanan fisik, namun juga saat-saat yang berkesan seperti ulang tahun, hari keagamaan, symbol dari sebuah pencapaian, dan sebagainya. Oleh karena itu, industri souvenir memiliki peluang pasar yang lebih baik daripada hanya memfokuskan pada industri pariwisata saja. Suvenir merupakan barang produksi massal atau buatan tangan. Suvenir yang diproduksi secara massal oleh pabrik biasanya memiliki harga yang lebih rendah namun konsisten dalam kualitas. Lain halnya dengan produk yang dibuat secara manual oleh para pengrajin yang dimana benda-benda tersebut memiliki keunikan tersendiri namun kurang dalam segi konsistensi.⁶

Suvenir dapat dibuat dengan menggunakan bahan yang berbagai macam. Beberapa bahan tersebut adalah, yaitu: serat kayu, rotan, bambu, tempurung, kelapa, kulit kerang, kulit siput, kulit hewan, kain, kaos, logam, keramik, kayu, batu alam, dan masih banyak lagi. Secara fungsi guna souvenir juga memiliki bermacam-macam bentuk, seperti : gantungan kunci, hiasan dinding, asbak rokok, pot bunga, kap lampu, tapal meja, dan masih banyak lagi.

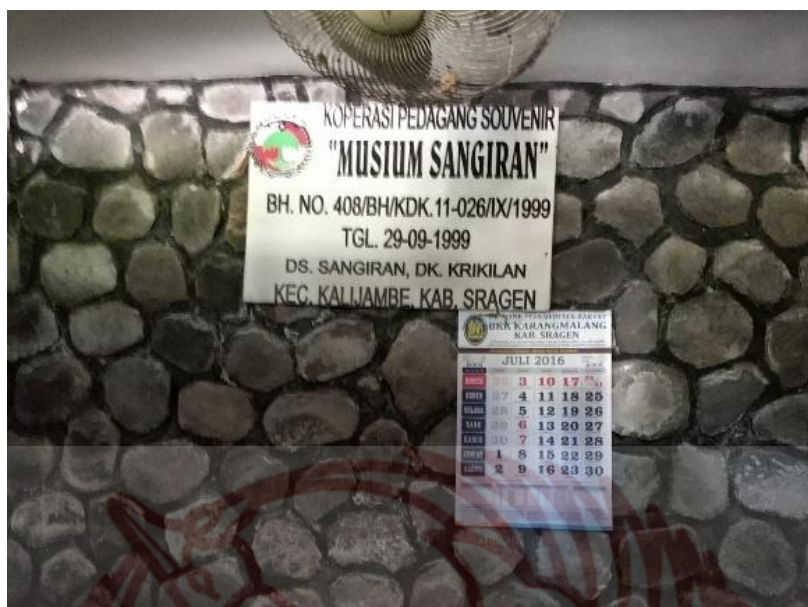
⁶ Walker, J. R., 2009, *Introduction to Hospitality*. Upper Saddle River, NJ: Pearson Prentice Hall

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat ditegaskan bahwa souvenir merupakan benda kenang-kenangan yang berkaitan dengan kegiatan kunjungan, perjalanan seseorang, dan suatu peristiwa/kejadian tertentu. Adapun berfungsi souvenir sebagai ucapan pembeda, teknik pemasaran, terima kasih, pengingat, atau perekat hubungan.

2.2. Museum Sangiran

Museum merupakan salah satu objek atau tempat yang dapat dimanfaatkan untuk mengenang sejarah masa lampau. Pemerintah Indonesia telah mengatur keberadaan museum dalam Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 1995 tentang Pemeliharaan dan Pemanfaatan Benda Cagar Budaya di Museum Presiden Republik Indonesia. Pada pasal 1 ayat (1) menjelaskan bahwa museum merupakan lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. Beraneka ragam museum yang ada di negara kita, seperti museum yang memiliki koleksi berupa benda-benda hasil budaya sampai dengan bukti sejarah masa lampau Museum Sangiran merupakan salah satu museum di Indonesia yang difungsikan sebagai tempat penyimpanan benda-benda pra-sejarah. Museum Arkeologi ini terletak di Desa Krikilan, Kec. Kalijambi, Kab. Sragen. Berdirinya Museum Sangiran bermula dari adanya penelitian untuk mencari fosil manusia purba oleh seorang Arkeolog dari Jerman bernama G.H.R. von Koenigswald di Sangiran. Pencarian itu kemudian melibatkan masyarakat Desa Krikilan sendiri dengan adanya pemberian imbalan bagi yang menemukan fosil purba. Penelitian G.H.R. von Koenigswald banyak dibantu oleh Lurah Desa Krikilan saat itu yaitu Toto Marsono. Fosil-fosil yang ditemukan kemudian disimpan di rumah pribadi Toto Marsono, sampai akhirnya tahun 1974 Pemerintah Provinsi Jawa Tengah membuat gedung untuk penyimpanan fosil yang lebih baik. Tahun 1983 Pemerintah Pusat memindahkan semua koleksi fosil untuk ditempatkan dalam sebuah museum yang kemudian berkembang menjadi Museum Sangiran.⁷

⁷ <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpsmpsangiran/diskusi-sejarah-museum-sangiran-bersama-sma-negeri-1-tempel/>



Gambar 6. Koperasi pedagang Suvenir Sangiran (Dok. Haryanto)



Gambar 7. Salah satu jenis suvenir unik di Museum Sangiran (Dok. Haryanto)

Dengan kegiatan tersebut diharapkan semakin memperluas wawasan para stakeholder pengelola Situs Sangiran, sekaligus meningkatnya kualitas sumber daya manusia termasuk masyarakat, dan menggugah kesadaran masyarakat untuk memperkuat komitmen dalam mengelola potensi Situs Sangiran berdasar prinsip kemitraan. (RSP)⁸

⁸ <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpsmpsangiran/2017/10/31/kemitraan-dan-pelibatan-publik-2017/>



Gambar 8. Batu-batu souvenir Museum Sangiran yang masih didatangkan dari luar kota (Dok. Haryanto)



Gambar 9. Souvenir dari bahan batuan padas/sedimen yang dijual di Museum Sangiran (Dok. Haryanto)

2.3. Pendekatan Lokalitas

Desain merupakan hasil dari sebuah proses berfikir yang berlandaskan pada ilmu pengetahuan yang bersifat rasional dan pragmatis. Melakukan desain berarti melaksanakan suatu rentetan kegiatan yang menggabungkan daya cipta, penguasaan perkembangan teknologi, dan unsur estetika yang memenuhi syarat untuk diproduksi. Desain adalah kegiatan pemecahan masalah dan inovasi teknologis yang bertujuan untuk mencari solusi terbaik dengan jalan memformulasikan terlebih dahulu gagasan inovatif ke dalam suatu model, dan kemudian merealisasikan kenyataan secara kreatif. Sekalipun desain itu adalah

disiplin keilmuan yang menyangkut sains alam (hal-hal yang fisis) dan sains sosial yang menyangkut perilaku (*behavior*), peranan seni dalam pengertian cita rasa estetis juga memegang peranan dalam pemecahan masalah dan pengambilan keputusan.⁹ Dalam proses desain terlihat kompleksnya masalah yang dihadapi, termasuk berbagai informasi yang berhubungan dengan kondisi pasar dan konsumen. Mutu cita rasa masyarakat umum menjadi hal yang penting untuk diperhatikan pemilik modal, desainer dan pelaksana¹⁰

Berbicara mengenai desain, terutama desain yang baik, di dalamnya mencakup bukan hanya bentuk, bahan dan warna saja, tetapi yang lebih penting adalah fungsi, yaitu apakah bisa menjawab kebutuhan sosial pemakainya. Selain itu, harus memperhatikan teknis dalam reproduksi, durabilitas, konstruksi, efisiensi material, ergonomi, penerapan teknologi menjadi lebih menonjol selain masalah estetika, dan kenyamanan yang mengacu pada selera pemakai atau pengguna. Desain dapat disesuaikan dengan tujuan, penampilan dan kenikmatan (kenikmatan untuk bergerak, memperbaiki, penyimpanan, dan membersihkan, serta kenikmatan pada ukuran, bentuk, proporsi dan daya lentur).

Desain yang berbasis lokalitas disini dimaksudkan mengambil tema-tema dari lokal konten budaya setempat, yakni budaya yang coba ditonjolkan dalam penelitian terapan ini adalah budaya lokal sekitar Museum Sangiran. Lokalitas disini juga terkait dengan penggunaan bahan batu padas yang banyak terdapat di sekitar Museum Sangiran. Lokalitas juga berarti menggunakan tenaga sumber daya lokal, tentu saja dengan pembekalan yang cukup untuk mengerjakan desain dan produk yang berkualitas.

2.4. Daur Ulang

Pada dewasa ini limbah bukanlah hal yang biasa lagi bagi bumi kita ini karena limbah adalah masalah yang serius bagi bumi ini. Semakin banyak limbah yang dihasilkan oleh umat manusia tanpa pengolahan yang tepat maka semakin cepat bumi ini hancur. Oleh sebab itu maka pemanfaatan limbah sangatlah penting untuk mencegah kerusakan lingkungan. Bahan utama souvenir khas Museum Sangiran ini berupa material yang banyak terdapat di lingkungan. Berdasarkan observasi awal bahan yang banyak melimpah dan memiliki potensi.

Limbah Batu Alam (batu padas/batuan sedimen) dan limbah kayu (bubur kayu). Selain bahan utama digunakan juga bahan pendukung berupa perekat dan pewarna.. Penggunaan material daur ulang ini diharapkan mampu menjaga ekosistem yang ada dilingkungan Museum Sangiran.

⁹ Buchori, 2000:123

¹⁰ Widagdo, 2001:198-199

BAB III. METODE PENELITIAN DAN PENCIPTAAN

3.1. Tahap Penelitian

Pengkajian data-data yang sifatnya deskriptif kualitatif, maka dilaksanakan upaya pemahaman teoritikal dengan pendekatan kajian pengamatan dan pendalaman wawasan, melalui proses metodologi penelitian etnografi yang dikembangkan Spreadley (1985). Metode penelitian etnografi merupakan salah satu metode yang cukup relevan untuk kajian penelitian ini yang bersumber data fenomenologi sosio-kultural yang hidup di masyarakat Sragen yang sebagian besar berbudaya Jawa.

Guna mendapatkan data etnografis yang komprehensif, digunakan teknik observasi (*field work observation*) dan wawancara etnografis (*ethnographic interviews*) dengan menggunakan pedoman pengumpulan data atau teknik observasi, terutama dilakukan untuk mengetahui berbagai fenomena dibalik Suvenir Museum Sangiran, baik yang bersifat fisik, sosial, ekonomi maupun budaya berdasarkan pengamatan langsung yang dapat melengkapi dan memperjelas data yang diperoleh melalui wawancara, serta untuk memperoleh data yang tidak mungkin terungkap melalui wawancara atau tatap muka.

Wawancara yang dilakukan bersifat terbuka (*open interview*), dalam arti memberi keleluasaan bagi para informan untuk menjawab pertanyaan dan memberi pandangan-pandangan secara bebas dan terbuka serta memungkinkan untuk mengajukan pertanyaan secara mendalam (*in-depth interview*). Informan ditentukan secara purposive, yaitu tipe sampling yang didasarkan atas pertimbangan atau penilaian peneliti dengan anggapan informan yang dipilih representatif untuk populasi.¹¹ Informan ditentukan secara berantai dari responden yang ditunjuk oleh informan pertama yang telah diwawancarai. Cara ini seperti yang disebut dengan snowball sampling technique. Metode etnografi dari Spreadley.

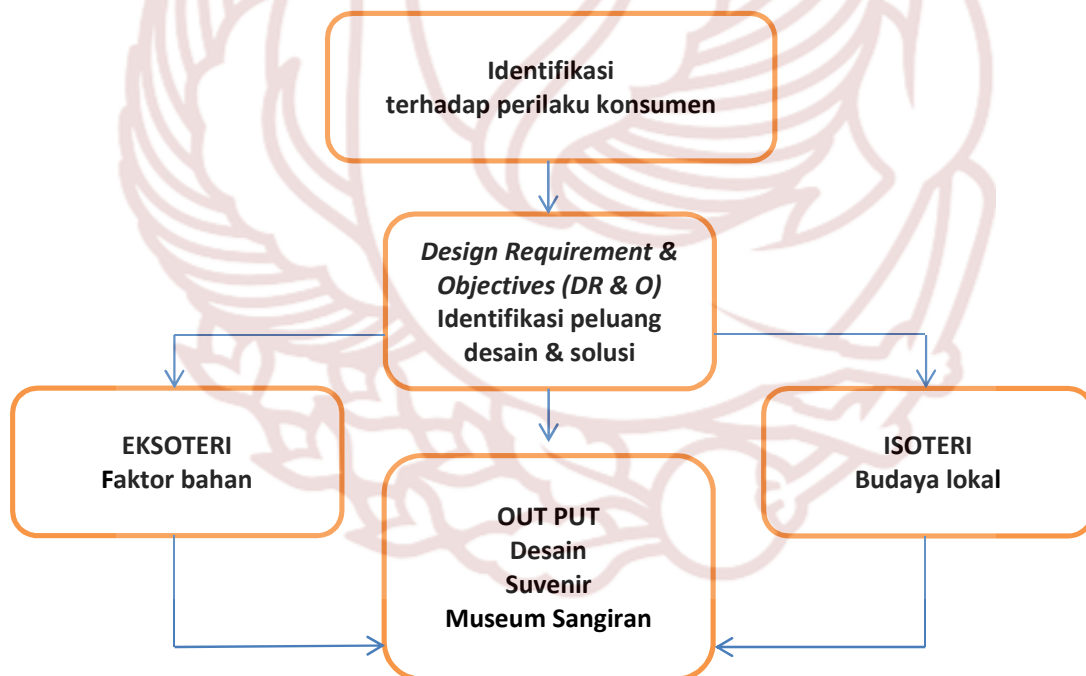
Implementasi etnografi di bidang desain mebel disini mengenai pengamatan tentang perilaku kerja manusia (*observing what people do*) sebagai suatu sudut pandang sosio cultural yang berpengaruh dalam keputusan desain. Sudut pandang lain yang terlibat dalam pembentukan produk adalah paradigma aplikasi teknologi berupa desain partisipatori (*participatory design*) berupa kompetensi dalam berkreasi dan memproduksi (*what people make*) yang terpadu dengan unsur ilmu pengetahuan berbasis kearifan lokal, yang dapat diserap melalui wawancara langsung (*traditional interviewing*) mengenai kemampuan mendasar yang dimiliki masyarakat budaya tertentu (*what people say they do*). Kedua unsur ini merupakan kaidah yang dapat tercakup dalam bidang ilmu ergonomi makro. Dengan

¹¹ Fetterman, 1998; 45

demikian kajian ergonomi yang mencakup nilai-nilai budaya dapat disebut sebagai ergokultural, yang merupakan unsur konvergen dengan etnografi untuk menyingkap tabir ilmu pengetahuan dan teknologi yang dimiliki suatu masyarakat.¹²

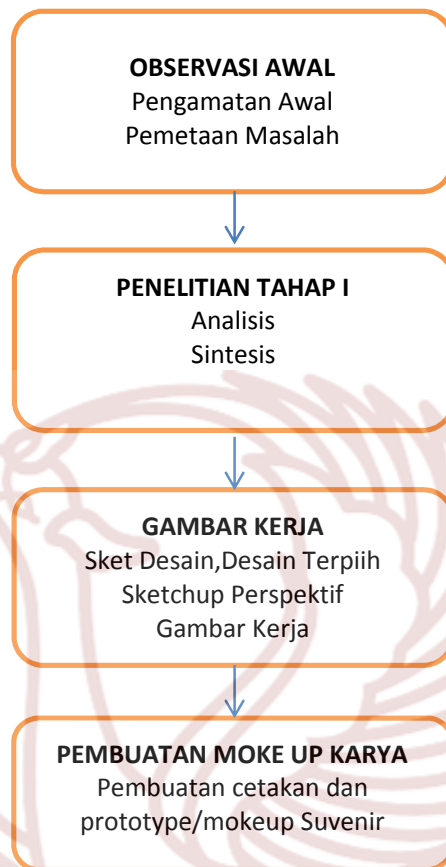
Dalam konteks dengan *body knowledge* bidang studi desain, diperoleh gambaran mengenai hubungan antara riset etnografi dengan proses pekerjaan pada rancang bangun produk. Kegiatan penelitian diawali dengan tahap product discovery (*preliminary design*) sampai memperoleh hasil kreasi inovasi dalam proses *product design (conceiving to prototyping)*.

Proses pembuatan desain adalah dengan melakukan rancangan gambar sketsa kemudian dilanjutkan dengan media komputer menggunakan aplikasi Google Sketchup dari penelitian tahap pertama (alternatif) dan kedua (terpilih) sehingga menghasilkan beberapa alternatif desain souvenir yang paling sesuai. Berdasarkan desain terpilih kemudian akan dibuatkan mockup Souvenir yang paling bagus.



Gambar 10. Bagan alur proses penelitian terapan

¹² Agar, M. 2006; 122



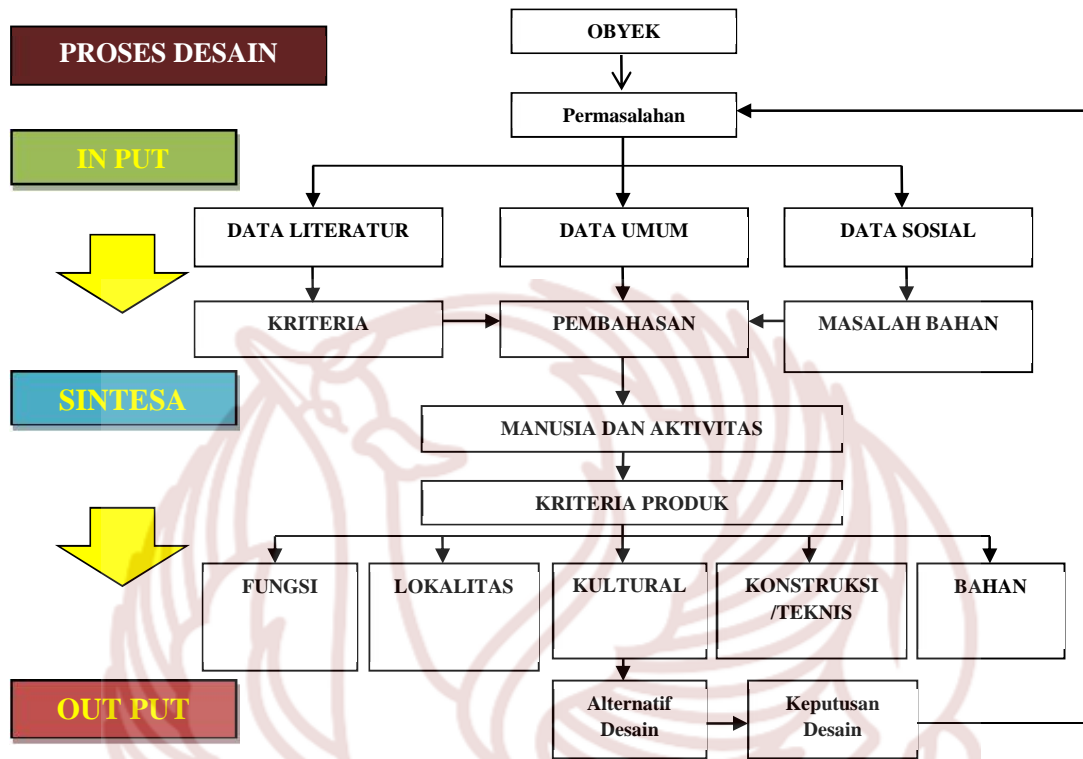
Gambar 11. Rancangan garis besar tahapan penelitian terapan

3.2. Tahapan Desain

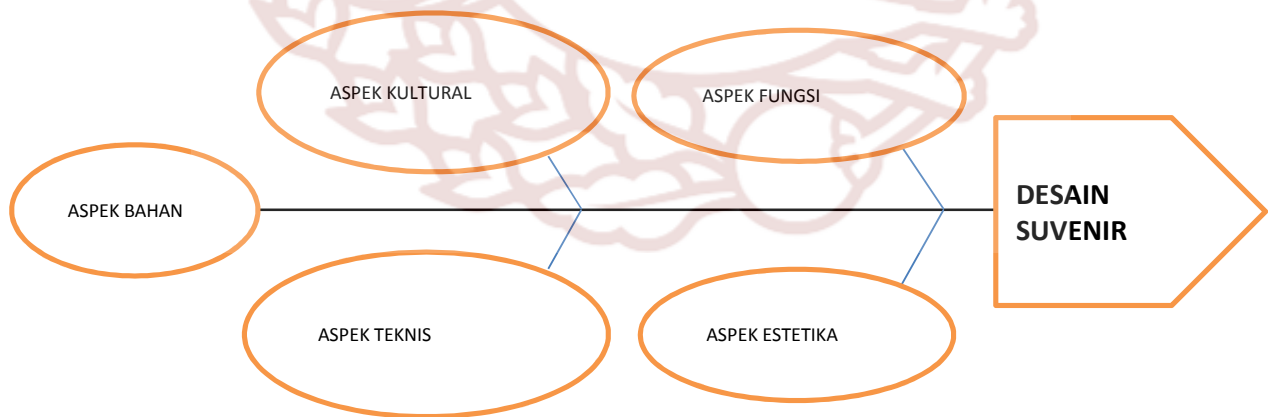
Langkah selanjutnya dalam proses ini adalah perancangan desain, sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya menjadi dasar pertimbangan desain. Proses pembuatan desain adalah dengan melakukan sketsa desain, kemudian dipilih beberapa alternatif desain, setelah itu rancangan gambar dengan media Google Sketchup. Tahap terakhir adalah membuat moke up /prototype produk souvenir.

Proses desain adalah informasi tentang tahapan proses yang digunakan dan proses keputusan desain. Input adalah pengumpulan data atau informasi yang akan dianalisis dalam rangka menemukan permasalahan desain, input meliputi literatur/ data lapangan yang terkait/ data umum tentang kondisi sosial. Selanjutnya permasalahan desain tersebut berdasarkan literatur atau kreatifitas dicarikan pemecahan desainnya dengan jalan melakukan sintesa atau analisis. Sintesa adalah seperangkat tindakan untuk mengolah data-data berdasarkan landasan teori dan kreativitas seorang desainer sehingga diperoleh teori untuk memecahkan desain atau menemukan desain yang tepat.

Tahapan proses desain tersebut berurutan secara terstruktur yang dapat ditampilkan pada skema di bawah ini :



Gambar 12. Tahapan proses desain



Gambar 13. Bagan fishbone desain souvenir

BAB IV. HASIL PENELITIAN

4.1. Tahap Persiapan

Penelitian ini merupakan penelitian Inajutan dari beberapa penelitian sebelumnya, persiapan relatif tidak terlalu banyak, diperlukan koordianasi ulang dengan tim pelaksana, nara sumber, dan mitra dilapangan. Penelitian ini selain terdiri dari ketua dan anggota, juga melibatkan mahasiswa, beberapa diantaranya adalah IGN Kadek Bayu Rimba DM, sebagai drafter, Arbi Prasetyo, sebagai pengambil data lapangan, Nanda Mukti sebagai pengambil data lapangan serta Wingga Arum D, sebagai mengolah data. Selain mahasiswa dalam tahap produksi kegiatan penelitian terapan ini melibatkan mitra UMKM Kerajinan souvenir Pinky Craft milik Supriyanto dan Nungki Kusumastuti untuk membantu produksi.

4.2.Kondisi Umum

Museum Sangiran terletak di Desa Krikilan , Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen jarak dari Solo 15 km (kurang lebih 30 menit perjalanan dari Solo ke lokasi). Kondisi infrastruktur jalan sedang dalam perbaikan (pengecoran beton bertulang), mengingat kondisi tanah di wilayah tersebut sangat labil/mudah bergerak. Papan petunjuk cukup jelas, demikian juga penanda dalam bentuk gapura masuk di daerah jalan Solo-Purwodadi, pertigaan masuk kecamatan kalijambe, maupun pintu masuk Museum.

Suasana di Sangiran sangat sejuk dengan pemandangan yang sebenarnya cukup indah. Kondisi dari bagian dalam museum sendiri sudah baik karena diatur jalur searah untuk pengunjung. Penjagaan disana relatif aman karena diawasi oleh belasan petugas Museum. Saat *weekend* dan hari libur sangiran bisa dipastikan padat pengunjung dari mulai karya wisata maupun wisatawan umum yang ingin menghabiskan waktu bersama sama disana. Para pedagang souvenir dapat ditemukan di awal dan akhir perjalanan setelah kita menelusuri semua bagian museum, penempatan ini sengaja agar para wisatawan bisa lebih fokus dengan apa yang dia cari saat di museum maupun area belanja. Area perbelanjaan sepanjang 70an meter diisi kios-kios souvenir dengan barang yang dijual relative sama.

4.3.Kondisi Museum

Secara arsitektur museum bangunan museum ini sangat bagus, dengan memanfaatkan perbedaan kontur yang ada tanpa banyak merubah ketinggian tanah sebelumnya. Kondisi interior museum cukup dramatis, tapi ada beberapa pencahayaan yang mati sehingga kurang terang pada beberapa diorama museum. Kondisi pengunjung Museum cukup fluktuatif, ada waktu dimana pengunjung sangat ramai, terutama saat liburan sekolah, tahun baru dan lebaran. Bulan Agustus kondisi relatif sepi karena wisatawan lokal disibukkan dengan kegiatan hari Kemerdekaan RI, akan tetapi masih ada beberapa wisatawan manca negara

yang masih antusias mengunjungi museum. Tiket masuk lokasi museum relatif murah Rp.5000 / orang, parkir kendaraan Rp. 5000 / mobil, Rp. 2000 / motor. Sebelum masuk museum pengunjung diwajibkan mengisi buku tamu, jika diperlukan pengelola siap menyediakan pemandu wisata / *guide*. Suasana museum cukup menarik berbagai macam koleksi relatif lengkap tersedia, ada beberapa ruang diorama yang disediakan dari pintu masuk sampai dengan pintu keluar. Lingkungan sekitar museum juga tertata asri, ada beberapa pohon, dan hewan-hewan tertentu yang bisa menjadi destinasi wisata lokasi tersebut.

4.4.Kondisi Pedagang

Setelah pengunjung keluar diberikan pilihan pada pengunjung untuk berbelanja Suvenir, warung makan, tempat ibadah (mushola) atau ke toilet. Pedagang yang tidak tergabung di koperasi tidak diijinkan berjualan di kompleks Museum. Berdasarkan jenis dagangannya pedagang di dalam kompleks museum terdiri dari :

1. Pedagang kuliner (warung), ada 12 warung ukuran 3 x 4 (lapak) + 3x 2 (dapur), kuliner khas adalah pecel gendar, selebihnya seperti warung-warung sederhana pada umumnya (bakso, soto, mie, dls), Tidak memiliki snack yang khas Sangiran.
2. Pedagang kaus (menggunakan gantungan kaus rangka besi), space terbuka terletak di depan kios cinderamata.
3. Pedagang cinderamata, terletak di dalam kios, jumlah kios pedagang cinderamata 17, masing2 kios terdiri dari 1-2 pedagang, ukuran kios lebar 3 x 2,5 meter, tinggi 2 meter. Berdasarkan lokasi dan waktu berdagangnya, pedagang di dalam kompleks museum terdiri dari :
 - a. Pedagang tetap di dalam kompleks Museum Sangiran
 - b. Pedagang tetap di sekitar Museum, menggunakan rumah atau toko pribadi
 - c. Pedagang musiman di sekitar Museum, biasanya menggunakan stan portabel

4.5.Jenis Suvenir / Cindera Mata :

Suasana lapak/kios pedagang cinderamata berada di tembok bagian depan bangunan museum kurang kondusif, terlihat yang paling menonjol adalah warna-warni dagangan penjual kaus, bahkan ada beberapa diantaranya digantung di tembok dinding tangga. Adapun jenis dagangan cinderamata/suvenir yang dijual adalah :

1. Busana

Yang dimaksud dengan busana dalam arti umum adalah bahan tekstil atau bahan lainnya yang sudah dijahit atau tidak dijahit yang dipakai atau disampirkan untuk menutup tubuh seseorang. Busana yang dijual di Museum sangiran meliputi kaus,

baju motif batik dan baju lurik. Kaus display oleh pedagang kaus dari Yogyakarta dan Surakarta, ukuran kaos beragam tersedia ukuran dewasa maupun ukuran anak-anak. Suvenir baju batik dan lurik pedagang mendapatkan supply dari pengrajin konveksi di daerah Kalijambe, daerah dekat Sangiran yang masih satu wilayah Kabupaten Sragen. Selain itu pedagang juga menjual berbagai jenis syal, dan blangkon. Topi juga banyak dijual di lapak pedagang suvenir sangiran, sebagian besar desainnya masih umum (seperti dijual di tempat wisata atau supermarket).



Gambar 14. Suvenir kaus Museum Sangiran (Dok. Haryanto)



Gambar 15. Suvenir kaus dan topi Museum Sangiran (Dok. Haryanto)

2. Assesories Busana

Produk asesoris busana terdiri dari kalung, gelang, anting dan sejenisnya. Ada yang terbuat dari batu alam, ada juga yang terbuat dari bahan imitasi (plastik), karet, besi, dan lain sebagainya.



Gambar 16. Suvenir cincin (Dok. Haryanto)



Gambar 17. Suvenir gelang anyaman benang dan manik-manik (Dok. Haryanto)



Gambar 18. Suvenir gelang plastik (Dok. Haryanto)



Gambar 19. Suvenir gelang karet (Dok. Haryanto)



Gambar 20. Suvenir kalung manik2 dari plastik, kayu dan batu (Dok. Haryanto)



Gambar 21. Suvenir perhiasan bros imitasi (Dok. Penulis)



Gambar 22. Suvenir gelang imitasi (Dok. Penulis)



Gambar 23. Suvenir kalung dan taring imitasi (Dok. Haryanto)



Gambar 24. Suvenir gelang batu akik dan bros (Dok. Haryanto)



Gambar 25. Suvenir kalung dan dream chater bulu ayam (Dok. Haryanto)

3. Mainan Anak

Mainan plastik banyak dijual di Sangiran, baik mainan tradisional dari bahan bamboo/ kayu, boneka kain maupun mainan anak dari plastik (China).



Gambar 26. Mainan anak, kipas bateray dan ganci (Dok Penulis)



Gambar 27. Mainan anak dan boneka (Dok Haryanto)

4. Assesories dan Perlengkapan Interior



Gambar 28. Contoh asbak dari batu padas (Dok Haryanto)



Gambar 29. Contoh asbak monyet dan miniatur kura-kura dari batu padas (Dok Haryanto)



Gambar 30. Suvenir patung dari batu sedimen/padas lokal (Dok. Haryanto)



Gambar 31. Suvenir batu hias (Dok. Haryanto)



Gambar 32. Suvenir batu alam (Dok. Haryanto)



Gambar 33. Suvenir Miniatur motor dan mobil dari kayu (Dok. Haryanto)



Gambar 34. Suvenir miniatur mobil dari kayu (Dok. Haryanto)



Gambar 35. Suvenir berbahan batu marmer (Dok. Haryanto)



Gambar 36. Suvenir miniatur helikopter kayu (Dok. Haryanto)

5. Gantungan Kunci

Gantungan kunci merupakan jenis suvenir yang banyak di jumpai di obyek-obyek wisata.



Gambar 37. Suvenir gantungan kunci dari plastik (Dok. Haryanto)



Gambar 38. Suvenir gantungan kunci hello kity dan tengkorak dari plastik (Dok. Haryanto)



Gambar 39. Suvenir gantungan dari plastik, botol kaca dan alumunium (Dok. Haryanto)



Gambar 40. Suvenir gantungan kunci dambo dari kayu (Dok. Haryanto)



Gambar 41. Suvenir gantungan kunci manusia purba dari batu padas (Dok. Haryanto)

6. Lain-lain

Selain souvenir tersebut diatas banyak juga terdapat benda-benda lain seperti, canhgklong rokok, tasbih, keris, wayang, lonceng, jimat, serta benda-benda hiasan lainnya.



Gambar 42. Souvenir cangklong dari tanduk (Dok. Haryanto)



Gambar 43. Souvenir replica kapak batu dari batu marmer dan kayu (Dok. Haryanto)



Gambar 44. Suvenir barang-barang antik (Dok. Haryanto)

BAB V. PENCIPATAAN DESAIN

A. Tengkorak Homo Erectus ;

Tengkorak Homo Erectus merupakan karakter visual yang paling menonjol dari Museum Sangiran, Homo Erectus dapat menjadi sumber ide penciptaan karya desain suvenir.



Gambar 45. Tegkorak Homo Erectus (Dok. Haryanto)



Gambar 46. Desain Tengkorak Homo Erectus yang diaplikasikan pada gantungan kunci kayu limbah



Gambar 47. Moke up Tengkorak Homo Erectus yang diaplikasikan pada gantungan kunci kayu limbah (Dok. Haryanto)



Gambar 48. Tengkorak Homo Erectus yang diaplikasikan pada desain asbak (Dok. Haryanto)



Gambar 49. Moke Up Tengkorak Homo Erectus yang diaplikasikan pada desain asbak (Dok. Haryanto)



Gambar 50. Desain Tengkorak Homo Erectus yang diaplikasikan pada tempat alat tulis (Dok. Haryanto)



Gambar 51. Moke Up Tengkorak Homo Erectus diaplikasikan pada tempat alat tulis yang terbuat dari kombinasi kayu limbah palet serta serbuk gergaji dan resin (Dok. Haryanto)



Gambar 52. Moke Up Tengkorak Homo Erectus yang diaplikasikan pada tempat alat tulis terbuat dari kombinasi kayu limbah palet serta bubuk batu padas dan resin (Dok. Haryanto)



Gambar 53. Moke Up Tengkorak Homo Erectus diaplikasikan pada tempat alat tulis yang terbuat dari kayu limbah palet serta bubuk/talk baru padas dan resin (Dok. Haryanto)



Gambar 54. Model tengkorak yang terbuat dari tanah liat (Dok. Haryanto)



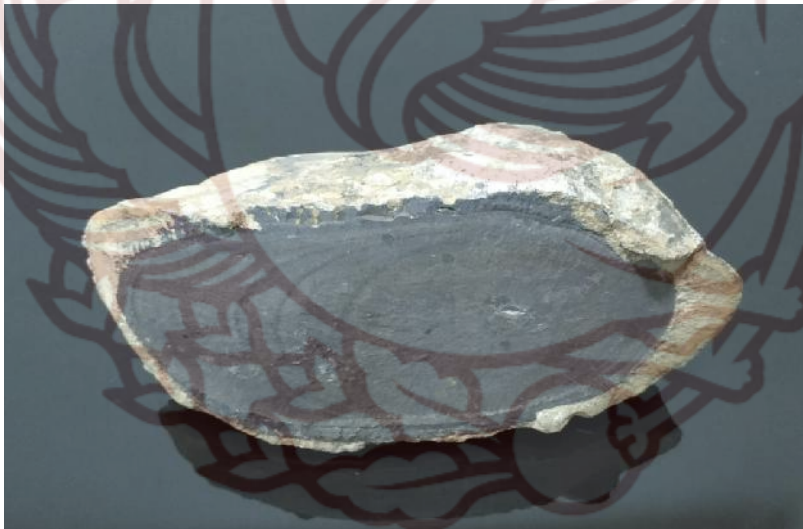
Gambar 55. Campuran bubuk/talk batu padas, resin dan katalis (Dok. Haryanto)



Gambar 56. Cetakan Tengkorak Homo Erectus (Dok. Haryanto)



Gambar 57. Adonan untuk cetakan Tengkorak Homo Erectus (Dok. Haryanto)



Gambar 58. Bahan campuran dari limbah batu padas (Dok. Haryanto)



Gambar 59. Bahan campuran dari limbah batu padas (Dok. Haryanto)



Gambar 60. Bahan campuran dari limbah serbuk gergaji. Semakin lembut partikelnya semakin halus produk yang dihasilkan (Dok. Haryanto)

B. Kura-kura Purba

Kura-kura purba merupakan satwa yang diperkirakan hidup di Sangiran pada masa 300.000-700.000 tahun lalu. Ditemukan fosil cangkang kura-kura daratan yang besarnya diperkirakan tiga kali kura-kura modern.



Gambar 61. Fosil cangkang kura-kura purba (Dok. Haryanto)



Gambar 62. Kura-kura purba (Dok. Haryanto)



Gambar 63. Desain miniatur Kura-kura purba (Dok. Haryanto)



Gambar 64. Desain yang diaplikasikan pada gantungan kunci kayu limbah (Dok. Haryanto)



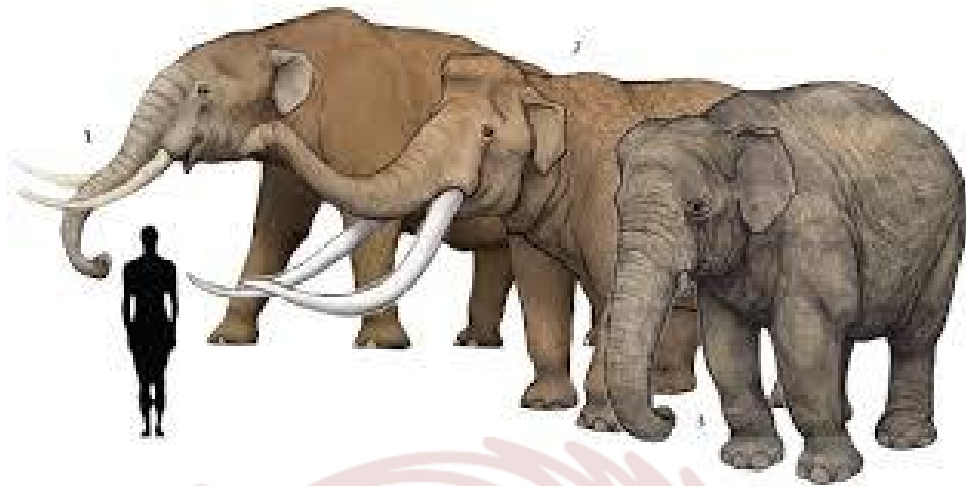
Gambar 65. Desain yang diaplikasikan pada gantungan kunci kayu limbah (Dok. Haryanto)

C. Gajah Purba

Fosil Gajah purba merupakan salah satu temuan yang cukup banyak terdapat di Situs Sangiran. Ada tiga jenis gajah purba yang ditemukan pada situs Sangiran ; beberapa fragmen fosil gajah purba yang pernah ditemukan situs ini antara lain *sinomastodon bumiajuensis* (1,5 juta tahun), *stegodon trigonocephalus* (1,2 juta tahun), serta *elephas hysudrindicus* yang berusia antara 200-800 ribu tahun lalu. Ciri-ciri fisik yang membedakan ketiganya adalah tipe gigi dan bentuk gading. Mastodon adalah jenis gajah paling primitif di Musem Sangiran memiliki empat gading, dua berukuran besar tumbuh di rahang atas, dan dua lainnya berukuran mungil di rahang bawah. Gigi geraham Mastodon bertipe bunodont. Stegodon yang banyak ditemukan di Sangiran berjenis Stegodon trigonocephalus, merupakan jenis gajah purba yang paling banyak ditemukan di Sangiran. Spesies yang beratap tengkorak menonjol membentuk segitiga. Ukuran tubuhnya lebih besar dibandingkan dengan gajah sekarang. memiliki gading berbentuk membulat dan agak melengkung. Gigi Stegodon bertipe brachyodont yaitu jenis gigi yang sesuai untuk melumat dedaunan yang lembut. Elephas merupakan jenis gajah yang paling modern, merupakan generasi ketiga gajah purba. Fosil-fosilnya banyak ditemukan di lapisan Kabuh. Bentuknya relatif sama dengan gajah sekarang. Bentuk gading Elephas relatif lurus dan digunakan untuk menumbangkan pepohonan yang akar dan cabangnya menjadi makanan. Gigi Elephas bertipe hypsodont yang digunakan untuk mengunyah makanan yang keras seperti rumput kering dan biji-bijian.



Gambar 66. Gading Gajah Purba (Dok. BPSM Sangiran)



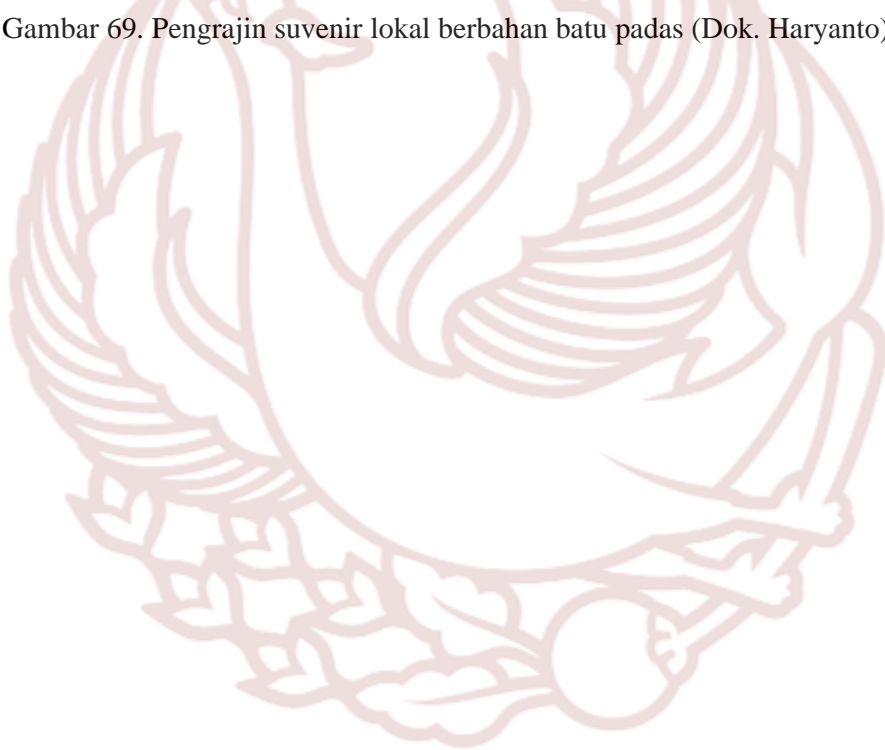
Gambar 67. Gambar tiga jenis Gajah Purba (Dok. BPSM Sangiran)



Gambar 68. Desain awal souvenir Gajah Purba (Dok. Haryanto)



Gambar 69. Pengrajin souvenir lokal berbahan batu padas (Dok. Haryanto)



VI. PENUTUP

6.1.Kesimpulan

Berdasarkan dari diskriptif dan analisis diatas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar souvenir yang ada di lingkungan Museum Purbakala Sangiran belum memunculkan karakter khas sangiran. Hanya ada yang memiliki karaktel lokal, yakni ; gantungan kunci manusia purba dan patung manusia purba. Lebih banyak souvenir yang umum, yang dapat dijumpai ditempat lain bahkan di pasar malam. Sebagian besar souvenir didatangkan dari luar daerah, berasal dari suplayer daerah Yogyakarta, Surakarta, Klaten dan Tulung Agung. Hanya beberapa yang dari lokal masyarakat sekitar yakni kerajinan batu padas.

Pada penelitian terapan ini dihasilkan beberapa souvenir berbahan limbah kayu olahan, serbuk gergaji, bubuk gergaji, serta serbuk batu padas sisa dari pembuatan patung atau gantungan kunci sebelumnya. Model yang dibuat berupa tengkorak Homo Erectus, Kura-kura Purba, dan Gajah Purba. Benda-benda yang dihasilkan meliputi ; tempat pensil, gantungan kunci dan asbak.

6.2.Saran

Sebagaimana disebutkan diatas bahwa obyek wisata daerah hendaknya mampu mengangkat perekonomian masyarakat sekitar, khususnya bagi pedagang dan pengrajin souvenir. Pemanfaatan limbah dapat dilakukan guna mengurangi dampak kerusakan lingkungan sekitar situs Sangiran. Perlu dikembangkan lagi desain bentuk serta peningkatan detail dan kualitas finishing material, agar minat pengunjung terhadap souvenir khas Museum Sangiran bertambah.

DAFTAR PUSTAKA

- Agar, M. 1996. *Professional Stranger: An Informal Introduction To Ethnography*, (2nd ed.). Academic Press
- Buchori, Imam. editor Agus Sachari. 1986. *Paradigma Desain Indonesia : Peranan Desain dalam Peningkatan Mutu Produk*. Jakarta : CV. Rajawali.
- DN Nasiri dan Edi Setiadi P, Drs., M.Ds., *Pengembangan Desain Fixture dan Fitting Room untuk Penggunaan Display Pakaian*, Jurnal Tingkat Sarjana Seni Rupa dan Desain, ITB, Bandung
- Fetterman. 1998. *Ethnography* (2nd edition). Thousand Oak CA: Sage Publication
- Julius, Panero AIA, ASID & Martin Zelnik, AIA, ASID, 2003, *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*, Erlangga, Jakarta
- Marizar, Eddy S., 2005, *Designing Furniture*, Media Pressindo, Yogyakarta.
- Nurmianto, Eko, *Ergonomi Konsep Dasar dan Aplikasinya Edisi Pertama*, Guna Widya, Surabaya, 2003.
- Nurmianto, Eko. 1996. *Ergonomi Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Surabaya: Guna Wijaya
- Pamudji Suptandar, J. (1999). *Desain Interior, Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa*, Desain Interior, Jakarta, Djambatan
- Spreadley, 1979, *Participant Observation*, Hold Rinehart, and Winston, New York
- Stevenson, 1989, *Principles of Ergonomic*, Centre for Safety Science UNSW, Sidney
- Widagdo. 2000. *Refleksi Seni Rupa Indonesia : Pendidikan dan Profesi Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.

Nara Sumber

- Wiwit Hermanto ; 42th, staf Museum Sangiran
- Suratmi ; 45th, pedagang souvenir di Museum Sangiran
- Sukoco ; 52th, pengrajin souvenir bergahan batu sedimen

Internet

- <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20170422205915-269-209494/sangiran-objek-wisata-yang-siap-menandingi-candi-borobudur>
- <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpsmpsangiran/diskusi-sejarah-museum-sangiran-bersama-sma-negeri-1-tempel/>
- <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpsmpsangiran/2016/08/25/pemberdayaan-museum-sangiran-keterlibatan-perempuan-di-sektor-pariwisata/>
- <https://tekno.kompas.com/read/2008/07/14/21595299/konsep.wisata.sangiran.jangan.sampai.merusak>
- <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpsmpsangiran/2017/10/31/kemitraan-dan-pelibatan-publik-2017/>
- <http://www.jatengpos.com/2017/10/wisata-sragen-berharap-tuah-pengembangan-desa-wisata-di-kawasan-situs-sangiran-860261>

LAMPIRAN

Lampiran 01. Leaflet Suvenir Khas Museum Sangiran

